エイリアンソルジャー
本年度のMDシューティングアクション最高峰なり！

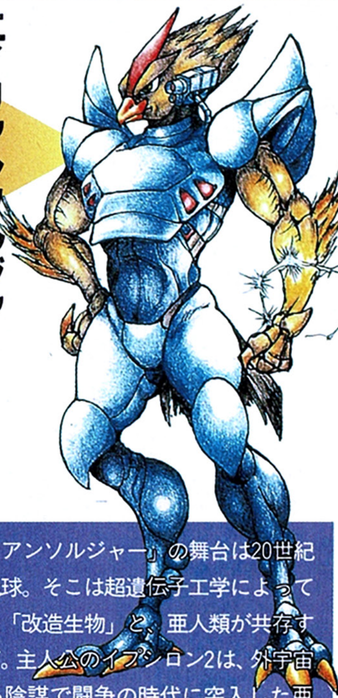
- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M
- ●1人プレイのみ

熱き血潮を再燃焼させる時が来た！ 戦士よ集え！ そして銃を取れ！

現在も大人気のトレジャー出世作「ガンスター ヒーローズ」をプレイした時の、血が煮えたぎるようなあの高揚感を、君はまだ覚えているか！ そう、あれから約1年たった今、トレジャーが新たに創り上げる撃ちまくりアクションの存在が発表されたのだ！

このゲームは、各ステージに10体前後の中ボス・大ボスが現れるという、とてつもないノンストップアクションで、しかも敵のどれもが「セブンフォース」並の生物的な動きを見せてくれる！ 主人公および敵キャラを処理速度の限界まで大きくした結果、その代償として2人同時プレイはできないが、もはやこの迫力の前には些細な事柄でしかない！

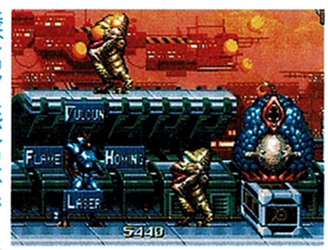
エイリアンソルジャー イプシロン2



ALIEN SOLDIER

「エイリアンソルジャー」の舞台は20世紀末の亜地球。そこは超遺伝子工学によって創られた「改造生物」と、亜人類が共存する世界だ。主人公のイプシロン2は、外宇宙人による陰謀で闘争の時代に突入した亜地球で、ひたすら戦う鳥人なのである。





基本ショットはバルカン、ホーミング、レーザー、フレームの4種類。生物系はフレーム、機械系はレーザーと、敵の形態に合わせて選択する。



芸術的なまでに動く多関節キャラクター！

「セブンフォース」で衝撃を与えた多関節キャラが、今度は大量に登場！ ザコ戦よりも中ボスとの邂逅のほうが多いという、これまでの常識を打破する構成には脱帽するしかない！ また、内容も「ガンヒー」の安易な亜流ではなく、撃ちまくりアクションの新境地を開こうとする姿勢も立派だ。



イプシロン2は天井に逆さまになって立つこともできる。



一定距離をワープする技や、敵弾を打ち消す技もあるが、それは次回に見せてあげよう。

驚くのはまだ早い！

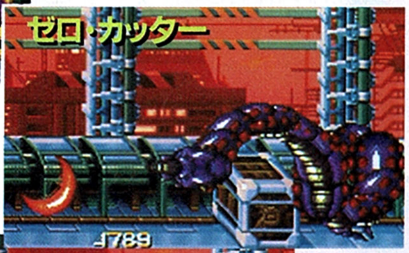
『BEEP! メガドライブ』1994年9月号掲載

これらの敵がステージ1の一部だって、信じられるかい？

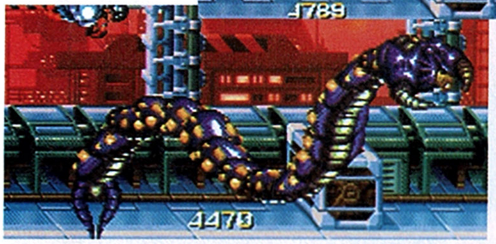
ジェットリッパー



救世主気取りか、イプシロン。もはや「改造生物」も「改造人類」もない！
同友よ、歴史の必然にそむく己を恥と知れ‼



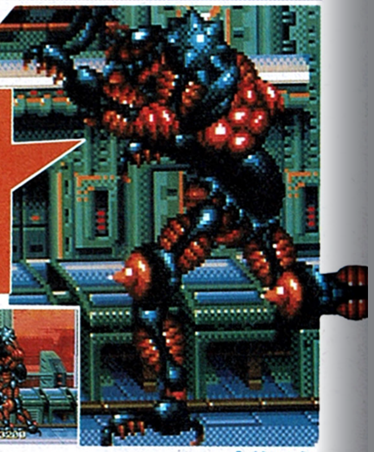
各関節の部分が意志を持っているかのように動く、ヘビ型の中ボスだ。時おり飛びかかってくる動きが、パラダイススネークをほうふつさせる。

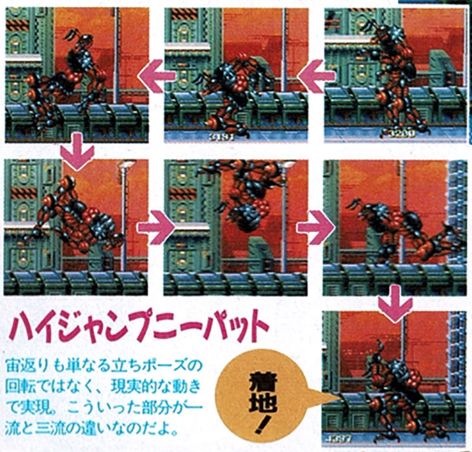


不気味なうねり！

アンドロイド

イ、イプシロン‼
リッパーが殺られたのか⁉
ああっリッパー……、君を抱擁した愛執の日々。ボ、ボ、ボクは忘れない！





ハイジャンプニーパット

宙返りも単なる立ちポーズの回転ではなく、現実的な動きで実現。こういった部分が一流と三流の違いなのだよ。

着地！



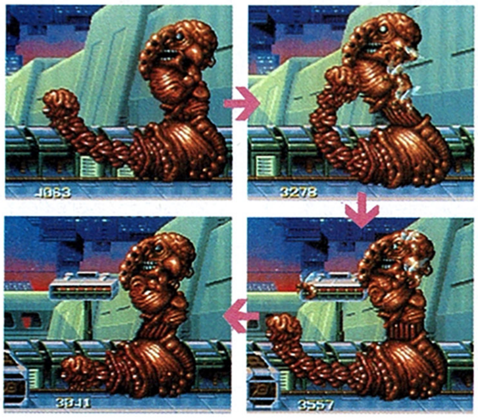
アリさんが吐く酸。だから蟻酸。なんちゅうわかりやすいネーミングなんだ！

ハニーバイパー

私は人生に疲れたよ。私は小蜂達とともに一大フラワーガーデンを営むことを夢見ていたのに……。
私は戦闘能力も、戦闘意志もない……。



セクシーなうなじがのび～る



実はこのボス、某ゲームでボツにされたキャラで、今回デザインを一新して復活となった。特に頭と首の付け根に注目！

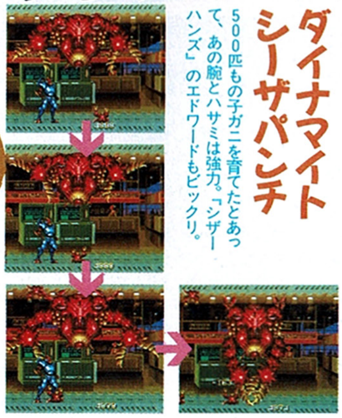
クラブバーバー



あたしの子供達に手ェ出したら承知しないヨ‼
子「お母ちゃーん」
ナレーション「女手ひとつで500匹もの子供達の面倒を見るキモっ玉母さんは今日もダンプの運転に汗を流します」

ダイナマイトシーザパンチ

500匹もの子ガニを育てたとあって、あの腕とハサミは強力。「シザーハンズ」のエドワードもビックリ。

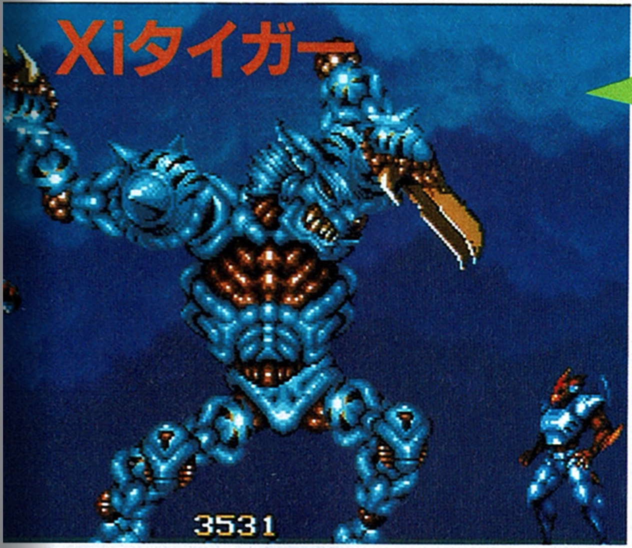




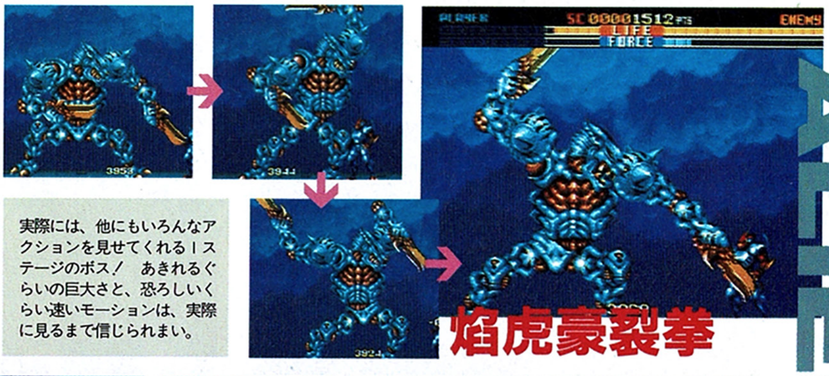
ちっちゃいカニもよろしく

ゆであがって(？)真っ赤な本体もさることながら、床を這う小さいカニもワサワサ動く。こんな細かい部分までよくも……ってなぐらい気合いが入っているぞ。

そしてこれがステージ1のボス・Xiタイガー！

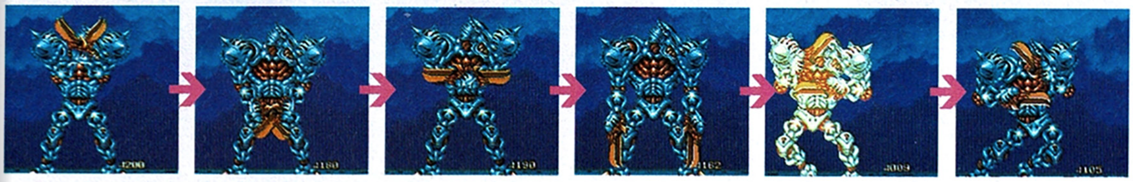


俺は無敵の暗殺拳、焰虎豪裂拳指南、虎殺狂介
だが、真の姿は改造生物、Xi（サイ）タイガーよ!!
イプシロン、死ににに来い。
貴様も可愛いペットの元へ行きたかろう？



実際には、他にもいろんなアクションを見せてくれる1ステージのボス！　あきれるぐらいの巨大さと、恐ろしいくらい速いモーションは、実際に見るまで信じられまい。

焰虎豪裂拳



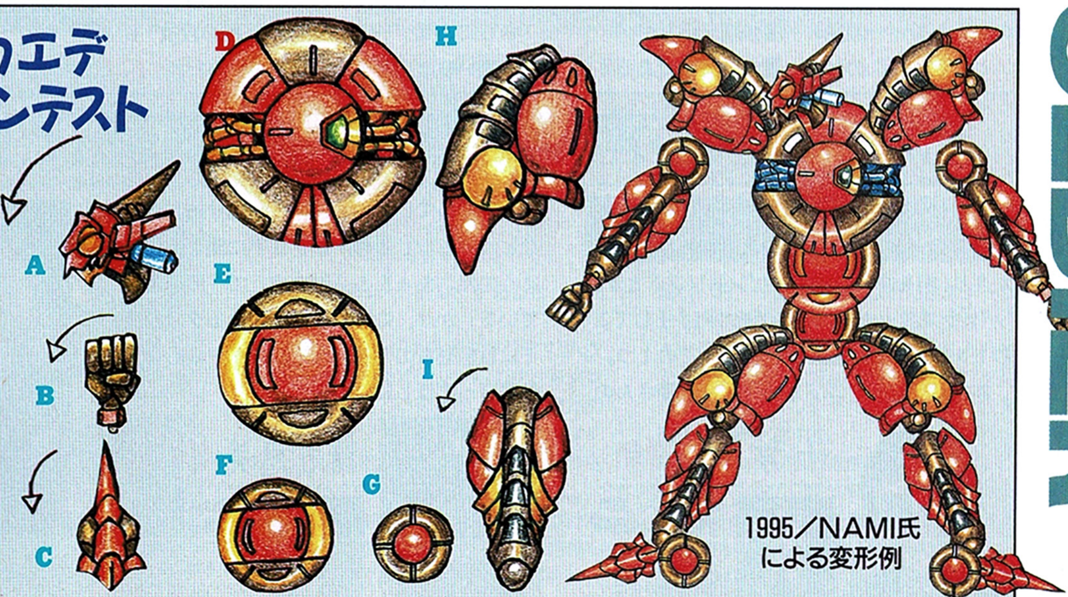
雷鳴の中にたたずむXiタイガー。ここでは掲載していないが、雷が落ちて一瞬逆光になるシーンは粋の極致ッス！　いっそBEメガをビデオ媒体にして見せたいほど、フットワークも軽やかだ。ああ、静止画像じゃもったいない！

カッコ良すぎる登場シーン！そして軽妙なフットワークを見よ！

セブンフォースカエデ 変形パターンコンテスト

君のアイデアがソフト化される！

唐突（とうとつ）だが「エイリアンソルジャー」に、君がデザインした多関節キャラクターを登場させてみないか？　なんとこのゲームにもセブンフォース（その名もカエデ）が登場する予定があって、そのうち1つの形態を読者から公募しようというワケなんだ。右の例のような人型にこだわらなくていいから、独創性のあるものを頼むぞ！



1995／NAMI氏による変形例

パターン作成時の注意事項

——開発者からのお願いかも。
掟其の一、パーツは合計25個まで(25個以下でも可)。
掟其の二、本体(D)は核となるパーツなので必ず1個使用する。1個以上は使用不可。それ以外のパーツには仕様回数の制限なし（ただし掟其の一に準ずる)。つまり頭が7個あったり、球のパーツだけで構成されていてもよい。逆に使わないパーツがあってもOK。また、矢印が記入してあるパーツは回転可能だ。左右逆向きにしても構わない。完成図を参考にされたし。
掟其の三、パーツサイズの比率は図に準ずる。要は1つのパーツだけ巨大化させたり縮小させてはイカンということ。ただ、極端に違わなければ、厳密に合わせる必要はない。
それから、余裕があったら変形の名称と特徴、攻撃方法も添えてもらえればうれしい。

※変形パターンコンテストは当時のもので、募集は終了しています。

エイリアンソルジャー

全ステージを紹介したら本が1冊できちゃうよ

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 16M

完成度ゲージ 10%　1人プレイのみ



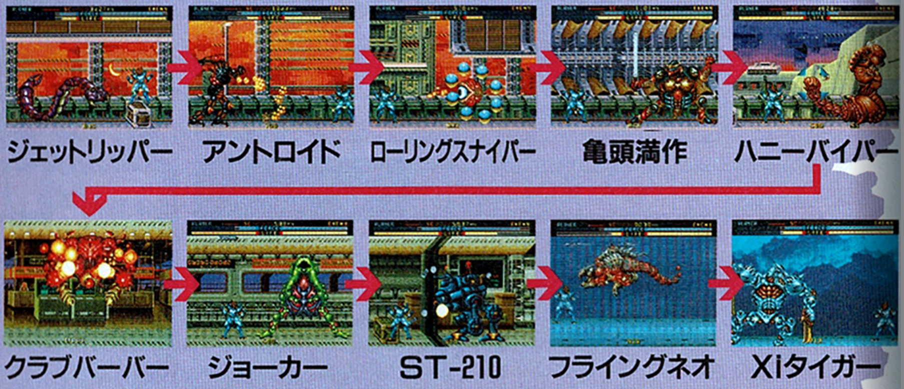
ステージ1の11種類にも及ぶ敵キャラクターを全公開！

先月の初公開以来、早くも期待度が高まっている「エイリアンソルジャー」の最新画面を、またまた思いっきり見せてしまうぞ！

今回はステージ1の全11体におよぶ敵キャラクターのうち、新たに6体を他誌では見られないほど細部にわたって紹介する。

それにしても、これだけ大型の敵がいっぱい出現するというのに、まだステージ1が終わったばかりというのは驚(おどろ)きだよね。しかも、ステージ2以降もこのレベルの高密度で展開するってんだから、今から完成が待ちどおしくてしょうがないぞっ！

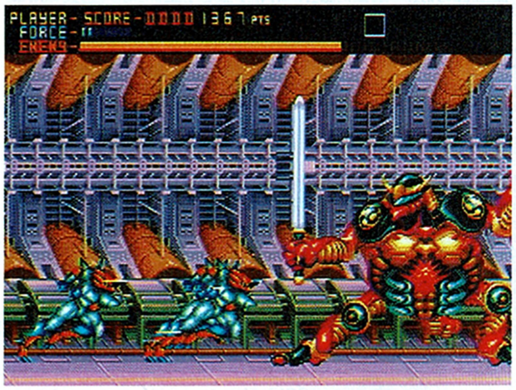
ステージ1の熱き展開！





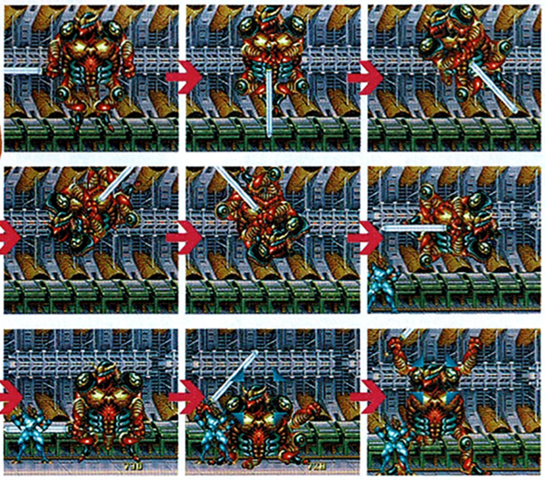
巨大敵キャラクターと闘ったあとは、こうしたザコ戦がつなぎで入っている。ザコのくせに、いやに細かい動きを見せてくれるぞ。

亀頭満作(かめがしらまんさく)（仮称）



今回の記事のメインが、この亀頭満作(かめがしらまんさく)だ！　名前のすごさもさることながら、精緻(せいち)を極める剣技の数々も、思わず見とれてしまうほどリアル。ここに掲載した以外にも、剣をお手玉のごとくもてあそぶ粋なアクションとか、逆手に構えてからの突きといった、豊富な動作パターンをもっているぞ。

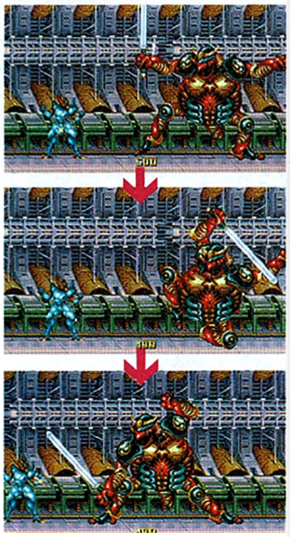
必殺技 千人斬り（仮称）



バンザーイ！

※画面は開発中のものです。

必殺技 カブト割り（仮称）

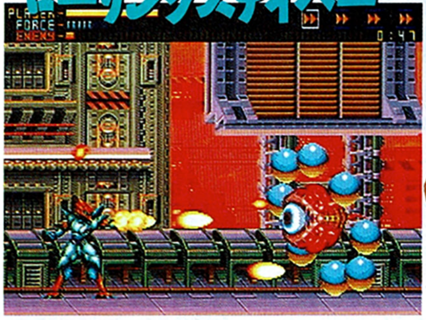


巨体ながらも素早いスイングで剣を構えて……。

全身にパワーをためつつ狙いを定める。

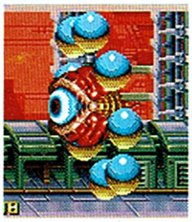
そしてカブト割りがイプシロン2を強襲する！

ローリングスナイパー



ローリング撃ち

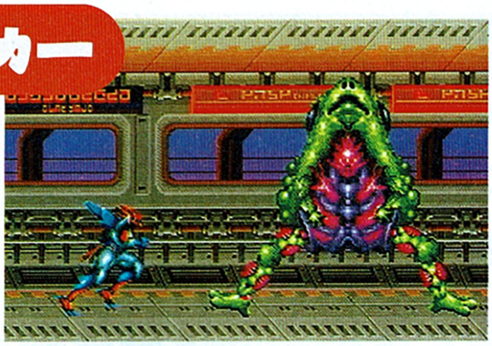




中央の目玉が本体であるローリングスナイパー。衛星のごとく回っている玉がイプシロン2の弾丸をはねかえすぞ。

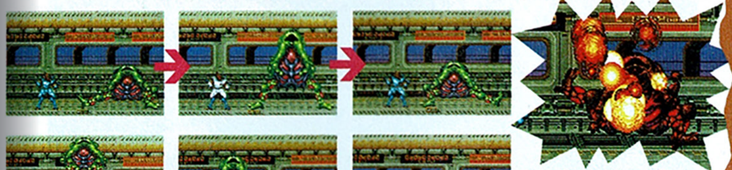
エイリアンソルジャー

ジョーカー



今度は、理科のカエル解剖に使われそうな、血管浮きだしまくりのカエルがお相手します。屈伸運動をして足の筋をほぐしてからジャンプってのが大爆笑！

よ～く屈伸運動をしてから、びっくりジャ～ンプ！



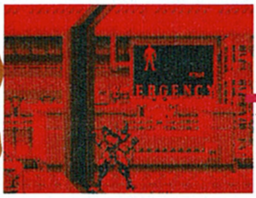
じたばったすっる～なよっ！

ST-210 テロバスター

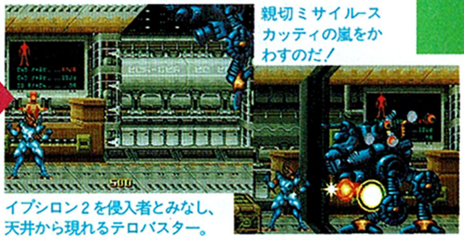


ジョーカーを葬り去ったら、次は冷酷非常なマシン兵器が立ちふさがる。奴を破壊せねばこの先のエアバス内部に進めない！どうするイプシロン2！

侵入者ヲ発見！直チニ制圧セヨ！



エアバス搭乗口を通過した瞬間、エマージェンシーコールが！



イプシロン2を侵入者とみなし、天井から現れるテロバスター。

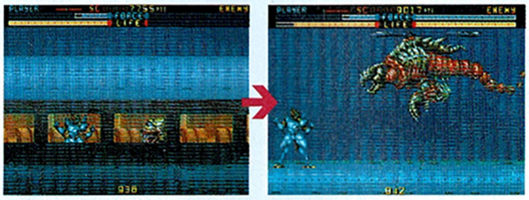
親切ミサイルースカッティの嵐をかわすのだ！

フライングネオ



嵐が吹き荒れる機上に乗ると、飛行生命体のフライングネオが！「急降下ばた足」と「奥さんの風サポート」という2種類の攻撃にはタジタジか？

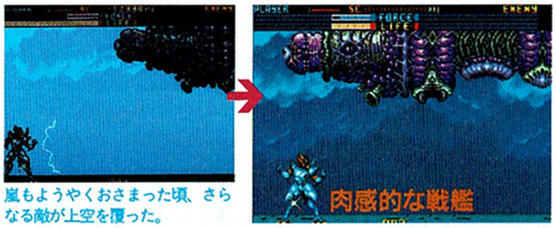
旅客機上でのバトル！いよいよステージ1も佳境に！



あやしげなザコが跳梁するエアバス内部。狭い空間だけに危険も増大する。

そしてエアバスの扉をはずし、風に煽られながらも戦闘開始だ！

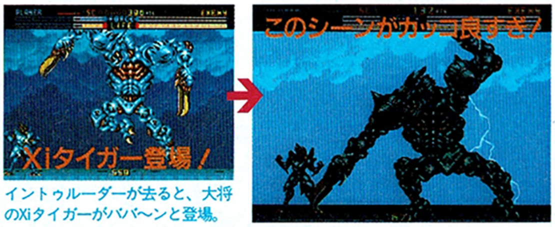
雷鳴とどろくラストシーン！最後のシメはXiタイガー！



嵐もようやくおさまった頃、さらなる敵が上空を覆った。

肉感的な戦艦

Xiタイガーの補佐のためにやって来たイントゥルーダーが威圧する。こいつには裏設定があるが、それは別の機会に語ろう。



Xiタイガー登場！

イントゥルーダーが去ると、大将のXiタイガーがババ～ンと登場。

このシーンがカッコ良すぎ！

やっぱりXiタイガーは何度見てもカッチョ良い。しかも時々の落雷で逆光になる瞬間なんか、もうたまりませんわい。

セブンフォース カエデ・変形パターンコンテスト中間報告！

9月号で募集した「変形パターンコンテスト」だが、現在のところ作品がコンスタントに届いており、順次トレジャーに転送しているという状況である。てなわけで、ここでちょっと中間報告だ。応募作品は全体像を創ったところで力尽きたものや、動きを細かく設定したものなど、ピンからキリまで揃っていて、どれが採用されるか予想もつかないけど、〆切（9月末日必着）までにまだ余裕があるから頑張ってくれ！



新潟県・亀井賢史の作品



兵庫県・広内功二の作品

ここでちょっと先月号の訂正。47ページに掲載したカエデのパーツリストの中に、回転可能であることを示す矢印が抜けているものがありました。正しくは、回転可能なパーツはA、B、C、H、Iです。

開発者からひとこと

おはようん。射角15度の日差しが俺の瞳にインサート。会社は僕のおうちさ。ひとりでも寂しくないや。禁煙終了。ちょっとだけASが面白く感じられるようになった。何かが見えてきた。おぼろげながらも未知の面白さに近づきつつある。しかし俺の歩みは遅い……。

（1995／NAMI）

※変形パターンコンテストは当時のもので、募集は終了しています。

エイリアンソルジャー



ゲームシステム完成間近！ 早く来い来い発売日

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

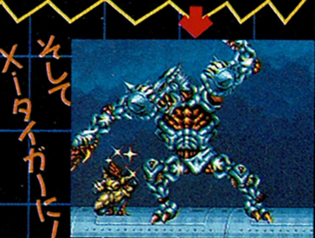
- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

一発目の衝撃的な紹介記事から、はや3カ月がたった「エイリアンソルジャー」だが、みんなの期待どおり開発は順調に進んでいるぞ！　今回は出来たてホヤホヤのXi(サイ)タイガー登場シーンと、誰もが待ち望んでいた(？)ゲームシステムをお見せしよう。変形パターンコンテストの結果発表は次回でやるぞ。

これが虎殺狂介の登場シーンだっ！







これが新たに作られたXータイガーの登場シーン。普段は人間の姿をとっている虎殺狂介が巨大化するのだ！

プレイヤー個別に対応する操作システム

このゲームは、はじめに武器選択と体力などのゲージ表示方式、ボタン配置などが細かく設定できる。いたれりつくせりのシステムなのだ。なおショット方向は、移動しながら撃てるものと、その場で8方向に撃てるタイプの2種類に切り換えられるぞ。

まずイプシロン2のフォース(ショット)を4つ選べ！

イプシロン2の武器は、以下の6種類から4つ選んで使用することになる。系統はショット、レーザー、フレームに大別される。



BUSTER FORCE

最もノーマルなタイプで、扱いやすいフォース。マシンガンのように弾をバリバリ連射するのだ。



SWORD FORCE

「ガンヒー」の暴れん坊レーザーのようなフォース。マシンガンのように弾をバリバリ連射するのだ。



FLAME FORCE

「ガンヒー」のファイヤーという感じのフォース。炎であぶるため、ホーマーフォースとともに生物系の敵に強い。



RANGER FORCE

バスターフォースの5WAY版。かなりの広範囲に攻撃できるが、そのぶん連射性能が劣る。ザコ戦では使いやすい。



LANCER FORCE

単発のレーザー。すばやくいろんな方向に撃ちわけられないが、威力は大きい。ボス戦での一点集中攻撃などに有効。



HOMER FORCE

炎の塊が敵の弱点めがけてホーミングする。このゲームでは唯一の誘導系フォースなので、重要度は高い。

次にゲージの表示方法を選択



体力などのゲージを、数字、バー、無表示の3種類から選ぶ。好みで組み合わせよう。

後はバリバリ遊ぶのだ！



これはフォース選択画面。機敏な切り換えが大切だぞ。



ダッシュ中の一瞬だけ無敵の「0(ゼロ)移動」。攻略のカギ。



ショットの撃ち方は2種類をいつでも切り換えられるのだ。

イプシロン2(セカンド)を産み出したエイリアンソルジャーの世界とは？

今まで詳しく触れていなかったが、「エイリアンソルジャー」の世界観というのはどんな設定なのか？　今回はイプシロン2について解説していこう。そもそもイプシロン2は、地球人の科学力によって造り出された改造生物だ。改造生物には多数あるが、そのうちの鳥型で、始めに生まれたΩ（ギリシャ文字のオメガ）のナンバーから20体目にあたるE（イプシロン）が、主人公のイプシロン2である。もともと改造生物というのは、人類が宇宙進出時に厳しい環境での生存目的で開発されたのだが、実は人間に寄生する能力も持っている。つまり、Xi(サイ)タイガーが普段は虎殺狂介としてふるまっているように、ほとんどの改造生物は人間社会に潜み、生活しているのだ。



イプシロン2という名の「2」にこめられた意味は？ それは、次のステージ2で説明する

ALIEN SOLDIER

『BEEP! メガドライブ』1994 年 11 月号掲載

STAGE 2 天空より舞い降りる巨大鳥型メカ！ イプシロンの敵はイプシロンだった!?

ますます展開が激しくなっていくステージ2は、ラストでいきなりものすごい相手と対面することになる。なんとそいつの正体は、過去にイプシロン2から分離して発生したという、イプシロン1だった！　彼らが2つに分かれた経緯や、現在敵対している詳しい理由は、近いうちに明らかにされるかも！



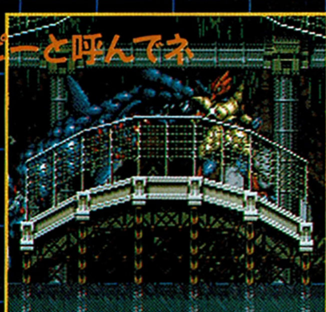
⬅ある条件を満たしてから0(ゼロ)移動をすると、ものすごい勢いで疾駆できる。その効果はいったい何なのか？



➡船（その名も虎亜羅壱号）に乗って進むイプシロン2。操縦者のかわいいコアラ船長は次回に見せてあげよう

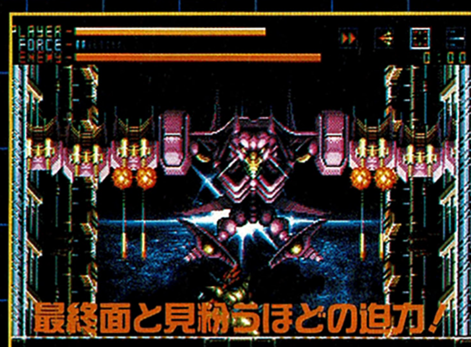
ディープストライダー

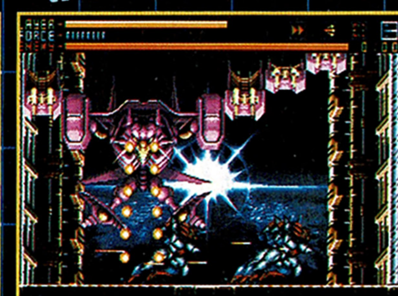
サメピーと呼んでネ



普段（人間形態時）は居酒屋で勤務している改造生物　しかし変身するとオメガリバー（川）で暴れまくるホオジロザメに　あだ名はサメピー

これがイプシロン1 INバトルドレスだ!!





これが今回の目玉！　圧倒的な強さを誇るバトルドレスに入ったイプシロン1が、片われのイプシロン2を襲う！

ガストヘッド

こう見えても19才です 不倫もしてます



ステージ1のフライング・ネオを夫に持つ　人工台風メカに寄生しているのが本体で、強風を利用した攻撃が得意だ

お・ま・け よくわかる人物(?)相関図



さて、唐突だがここでステージ2までのおもな敵たちの関係を公開しよう　それにしても

普段は人間生活を営んでいるとはいえ、変身後の姿で相関図を作ると異様なものがあるね

次号予告 カエデ変形パターン決定！ 採用者は誰だ！

さて、以前にＢＥメガ読者からアイデアを募った「カエデ変形パターンコンテスト」だが、９月末をもって募集が終了した。現在、トレジャースタッフがすべての内容に目を通して、優秀作の選定を行っている。なお、採用者やその他の佳作の発表は、次回に大々的にしたいと思う。お楽しみに。



ドカドカと送られてきた変形パターンの数々。いろんなアイデアがあって面白かったぞ。



次回は、ここで掲載しきれなかったステージ2のさらなる秘部に肉迫！　イヤと言っても無理矢理見せる！

開発者さんからひとこと

ふと、他界された川口浩さんを想う。チャレンジスピリッツと妖しさに満ちた「水躍スペシャル探険隊」中での活躍を忘れることはできない。失禁もののBGMをバックに吠える田中信夫、原始猿人バーゴン(ありゃ人間だって)、双頭蛇ナーガ……。水躍日の興奮はもうやってこない。

※変形パターンコンテストは当時のもので、募集は終了しています。

エイリアンソルジャー

今月はお待ちかねの「カエデ」結果発表！

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M



メガドライバーの、メガドライバーによる、メガドライバーのためのアクションゲーム！

来春の発売を目指して着々と開発が進行している「エイリアンソルジャー」だが、今回の記事はステージ2の後半まででご勘弁願いたい。と言うのも、正直なところそれ以降のステージは今後まだまだ変更される部分が多いため、ここでお見せしてしまうわけにはいかないからだ。

しかし、すべては少しでも完成度の高い作品をユーザーに届けたいという思いから。だからメガドラユーザー、いや、メガドライバー諸君は、せめて完成まで温かい目で見守ってやってほしい。右の写真でもわかるように、この「エイリアンソルジャー」はメガドライブのヘビーユーザーのために開発されているのだから……。

そうそう、今月はみんながお待ちかねの、「セブンフォース変形コンテスト」結果発表もあわせて掲載しているぞ。何はともあれ、優秀作、力作(じゃないのもあるけど)の数々を眺めてくださいな。

すべてのメガドライバーに贈る開発者からのメッセージだ！

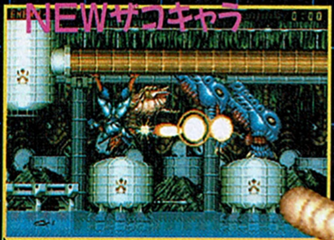


電源を入れてから最初に表示されたものは、なんとこの熱いメッセージであった！ 開発者の意気込みのほどが伝わるね。

STAGE 2 着々とできつつあるステージ2を見よ！これが来年初頭には世に登場するのだ！

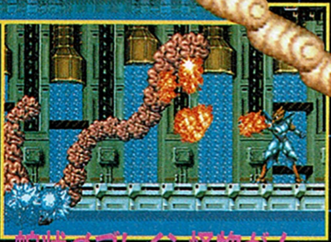
ステージ2には、前号で紹介したディープストライダー、ガストヘッド、虎啞羅壱号、そしてイプシロン1に加えて、ここで新たにお見せする改造生物どもが登場する。

ステージ1でもそうだったが、このステージも常に白熱した展開が楽しめるぞ。特に中盤のラブ・ペンギンから終盤のイプシロン1登場直前までは、とても序盤のステージとは思えないほどだ！



NEWザコキャラ

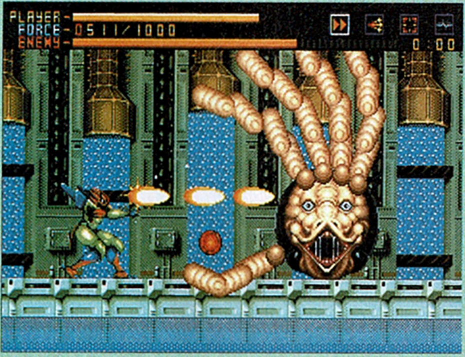
新しいザコが配置されるなど、細かい部分もだいぶ作りこまれてきた「AS」。撃ちもののマニアには狂喜ものである。



蛇状のブレイン怪物が！

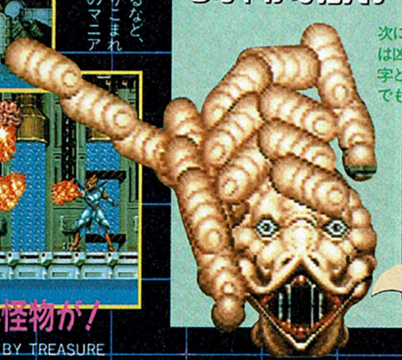
体の節がミミスのようにぜん動する生物。軟体生物が嫌いな人は、動いているところを見られないかも。

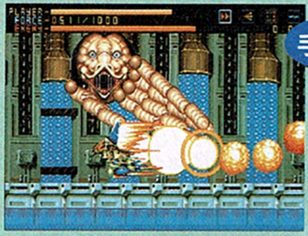
ラブ・ペンギンの熱い握手はごめんだぜ



しなやかな指先テクが得意らしい？

次に突然現れいでたるは、ペンギン（顔は凶悪だが）の改造生物。指の関節が文字どおり多関節処理で曲がりまくるぞ。でも、うっかり掴まれたくない相手だ。





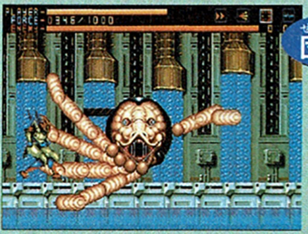
手刀

人間の手は、時として顔よりも表情豊かである。こいつの手（体？）もいろいろやるらしい。



もみ手

太い指につままれて、大ダメージのイプシロン2。この口がまたイヤっぽいんだわ。



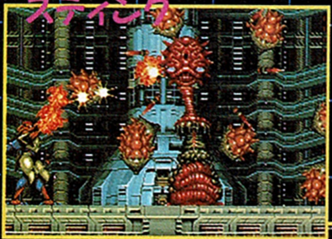
団扇(せんす)？

今度は、最大限に開いた指を回転させてきた。野郎！ 手の分際でよくもやってくれたな。

『BEEP! メガドライブ』1994 年 12 月号掲載

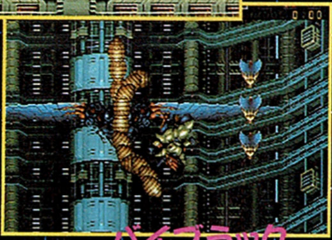
これでもかと言わんばかりにさらなる改造生物がワラワラ

ラブ・ペンギンを倒しても、戦いはまだまだ続く。次は、改造植物のスティング、巨大な蝿（ハエ）のバイブラック、クモのバックストリンガーと、息つく暇もなく連戦する。そして、はるか高空まで昇りつめたイプシロン2を待っていたものは、戦闘機隊だったが……。



スティング

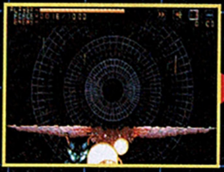
植物だけに本体はあまり動かないが、顔面を中心に広域射撃をするスティング。フラフラ揺れる頭を狙え！

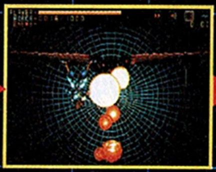


バイブラック

巨大なハエの羽に足を降ろし、ぐんぐん上昇する中で、うねるウジや小さいハエを払いのける。今はひたすら耐えしのぶのだ。

この先はあまりにも熱い展開のため、連続写真でお届けします







バイブラックとともに落下した先には巨大なクモの巣が。ヤツはハエの体液を摂取すると、次の獲物としてイプシロン2を補足した！



バックストリンガー

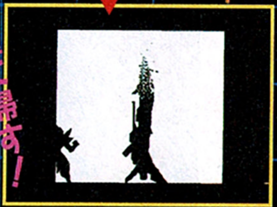
クモを退治したイプシロン2の視界には、急上昇する戦闘機が。しかしすぐに巨大な閃光がそれをかき消した！　これがいったい？



目を射る閃光！







塵に帰す！

セブンフォース カエデ 変形パターンコンテスト

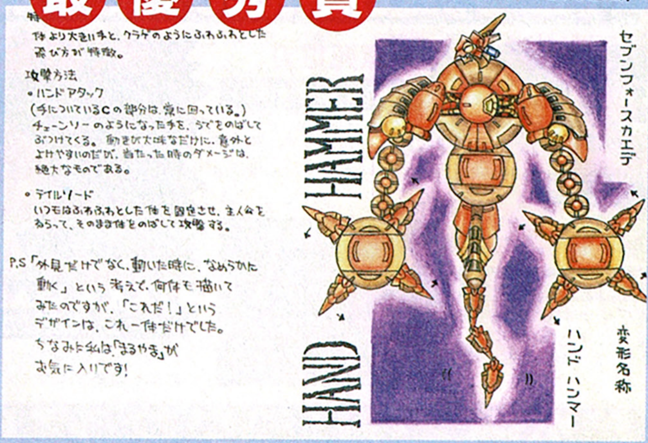
結果発表!!

9月号で募集した「変形パターン」の結果をついに発表。まずは開発者のコメントと採用作品をどうぞ。

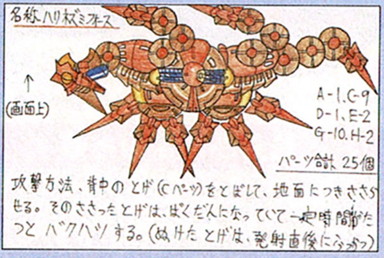
まずはアイデアを送ってくれた全員に超感謝！　スーパー32X獲得のため……いや「エイリアンソルジャー」のためによくやってくれました。ありがとう。最優秀に関しては〝シンプル・イズ・ザ・ベスト〟。ムダのないパーツの結合に美すら感じます。加えて、読みやすい解説文と美麗なイラストも高ポイントでした。でも、応募作品全体では平凡で似た作品が多数見受けられました。特にサソリ型のアイデア。〝手〟型も他のステージのボスで開発済みです。まだいろいろできるぞ！

最優秀賞

（兵庫県・志賀建宏）

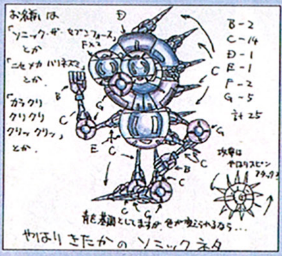


★佳作その1



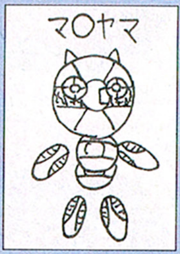
（大阪府・西村英樹・24歳）

★佳作その2



（山口県・筒井岳郎）

★佳作その3



（静岡県・服部忍丸）

選考経過を振り返って……

数々の作品がしのぎを削ったコンテストもめでたく終了。最優秀賞の志賀君には作品を収めた「AS」のソフト＋スーパー32X、佳作の3名にはソフト、そしてオリジナルテレカが以下の5名にプレゼントされるぞ。

テレホンカード当選者

- 東京都・石塚浩
- 千葉県・成瀬大輔
- 北海道・中田幸弘
- 大阪府・山中未美
- 新潟県・亀井賢史

※変形パターンコンテストは当時のもので、募集は終了しています。

MEGA DRIVE メガドライブ

エイリアンソルジャー

完成度 100%

- ●セガ
- ●2月24日発売
- ●6,800円
- ●ACT
- ●16M

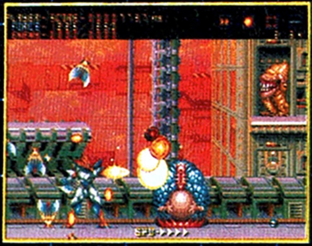
いかに難しい攻略にも挫折せず、「いつかかならずクリアできる日がくる」と自分を信じるストイックな者に捧ぐ。

いよいよ完成! 鳥人伝説の幕開けは間近だ!

待望の超ハード作「エイリアンソルジャー」もいよいよ完成。発売を間近に控えた今回は総集編＋αの構成でいこう。一言で表現すると「ボス敵だらけ」のこのゲーム、通常のアクションと同じ感覚で操作すると難しく感じられるかもしれない。しかしカウンターフォースやホバーリング、0移動、各ボスに有効なフォースなどを使いこなせば確実に上達する。そして気がつけば巨大な敵をスピーディーかつ爽快（これが重要）に倒せるようになっているはずだ。もちろんある程度の腕前は要求されるが、この作品は数回のプレイで安易に「難しすぎる」と判断しないでくれ。（佐々木KAFいち）



スーパーイージーはパスワードで中断できる。スーパーハードは実力がついてからやろう。



また、スーパーイージーではゲームの速度を遅くすることも可能だ（4段階）。

STORY

【AD2010年】亜地球人は外宇宙人と初のコンタクトを成功。同時に高度な科学などをレクチャーされた。それまでバラバラだった各政府は統一国家ユニバースに生まれ変わる。そして完全生命体の創造を目的としたアルファ計画も開始（イプシロン・Eは19番目に創造された）。

【AD2012年】亜地球の自然・生態系が歪み、異常な生物が発生。事態を重く見た銀河連盟は遺伝子プログラムを開発し、それら特殊な生物（後にカスタムシングと呼ばれる改造生物となる）を管理・統一させる。

【AD2019年】カスタムシングが進化の過程で得た有機物・無機物への寄生能力を有効利用するため、研究機関「スカーレット」がユニバースに設立される。しかし中には凶悪な寄生生物も存在したため、それを処理する特務班「ブラックシープス」が警視庁に編成された。そこには元刑事の虎殺狂介、亀頭満作がいた。

【AD2021年】亜地球人は、過去に外宇宙人の遺伝子実験によって作られたものであり、科学レクチャーなどもすべて彼らの作為的な干渉計画だったことが判明。亜人類は自我崩壊の危機に見舞われる。

【AD2022年】世界各地で特殊な超能力などを持った子供達が続出。彼らはXエイジスと呼ばれた。

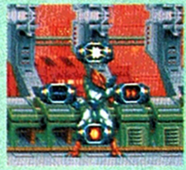
【AD2023年】アルファ計画で作られたΣ・フォックスが中心となり、亜人類に対して謀反を起こす。彼らは自分達を創造した亜人類を憎悪していたのである。そしてスカーレットを乗っ取り、ボスの座にイプシロン・Eがおさまる。しかし彼はある事件により、悪の意志を持つ「イプシロン1」と、善の意志を持つ「イプシロン2」に分裂してしまう……。

6種類のフォースの特性を覚えるべし



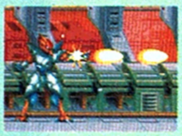
開始前に、6種類のフォース（武器）から4つを選択。レーザーはメカ系に、炎は生物系の敵に強い。覚えておこう。

選択画面



フォースは使っているとエネルギーが減り、0になると撃てなくなる。そんな時は他のものに変えて回復させよう。

★BUSTER FORCE



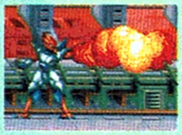
最も連射性能が高く、どんな場所でもそつなく使える、マシンガンタイプのフォース。

★RANGER FORCE



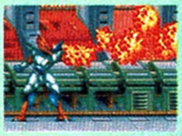
バスターフォースの多方向バージョン。連射性能はやや劣るが、ザコが多い時などに使えそう。

★FLAME FORCE



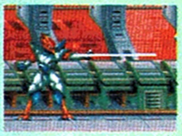
射程距離は短いが、生物系の敵に絶大な威力を発揮する。できるだけ常備しておきたい。

★HOMING FORCE



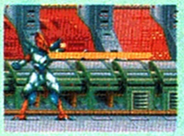
フレームフォースのホーミング版。射程距離はそこそこあるが、威力は劣る。初心者向け。

★SWORD FORCE



レーザー状の光線。8方向にバラまくように撃てるし、メカ系に強い。標準装備に良いかも。

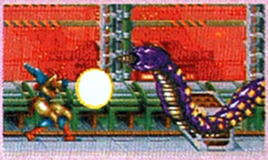
★LANCER FORCE



ソードフォースと異なり単発で、エネルギー消費も大きい。しかし、一撃必殺の威力は捨て難い。

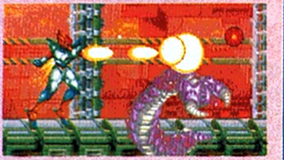
特殊操作

カウンターフォース



攻撃ボタンをすばやく2回押すと力場が発生。敵弾の消去と攻撃に使える。

ホバーリング



ジャンプ中にもう1回ジャンプボタンで空中静止。かなり重要なテクニック。

0移動について

0移動とは、方向ボタンの下＋ジャンプボタンで前方ダッシュする技。これは空中、地上ともにいつでも出せる最も重要な技だ。

時空操作0移動



これは通常の0移動で、ダッシュ中は完全無敵。敵をすり抜けることができるので、多用する。

0移動爆走



体力がいっぱいの時だけ使える0移動。炎の鳥となって、貫通した敵に攻撃する。威力絶大！

攻撃モードについて

方向ボタンの下＋Aボタンで、2種類の攻撃モードを切り替えられる。敵や状況によってうまく使いわけよう。

固定攻撃モード



撃っている間は移動はできず、方向ボタンはショット方向の制御に使う。ふだんはこれで。

移動攻撃モード

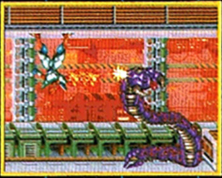


ショット方向を固定したまま移動可能。ただしフォースエネルギーの減り方が異様に速い！

今まで紹介した修羅の群れを一挙掲載！総計30体以上の敵をすべて倒せるか!?

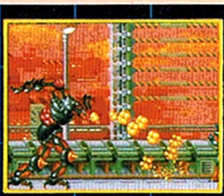
改めてみると「よくもこんなに」と、嘆息してしまうボスの数々。本当に16メガとは思えないね。

ジェットリッパー



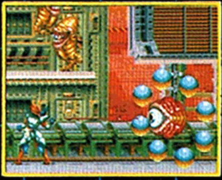
うねうねヘビ。最初のヤツたから0移動爆走の一発でケリがつく。体力がない時は素直に頭を撃て。

アントロイド



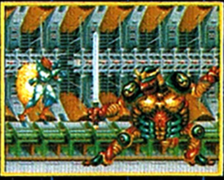
蟻の改造生物。0移動で体当たりをかわしつつ、時々くる「蟻酸」をカウンターフォースで破壊だ。

ローリングスナイパー



特別すごい攻撃はしないが、まわりの球体が攻撃をさえきる。敵弾はカウンターフォースで対処。

シェルショーグン



ランサーフォースで楽勝だが、ほれぼれする剣技をじっくり見てほしい亀ボス。シッポがイカす。

ハニーバイパー



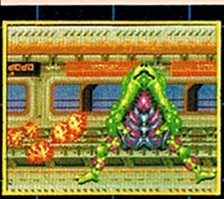
首の筋がキモチ悪いヤツ。手前のナニを弱点と勘違いして、必死に撃たないように（本当は背後）。

マダムバーバー



たくさんの小ガニを養う肝っ玉母さん。フレイムフォースを真下から撃つとやたら良く効く。

ジョーカー



戦闘の前に屈伸運動する姿が愉快なカエル。体全体を伸び縮みさせてジャンプするぞ。

ST-210 テロバスター



エアバス乗降口の警備ロボット。ホーミング弾とバルカンの容赦ない混合攻撃が得意。

フライングネオ



エアバスの上で強風（ショットをも流す！）とともに登場。姿が見えなくなるのがやっかいだ。

イントゥルーダー



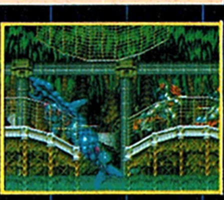
放っておけば通りすぎるだけの戦艦だけど、イヤな角度で弾を発射する。ヘビは無視しても可。

Xiタイガー



巨大多関節キャラは、これでもまだメガドラ性能の限界ではないとか、それでもでかい！

デイープストライダー



攻撃しにくいうえに、捕まると水中に落としてくれるサメ。0移動の距離調節は確実に。

ガストヘッド



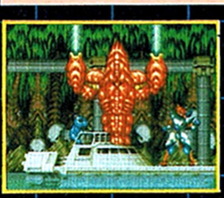
狭い足場に現れ、風であおりまくる旋風メカ。後半の強制スクロール時は慣れないと難しい。

虎啞羅船長



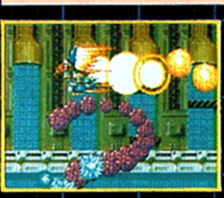
敵じゃないけど、あまりに愛らしいので載せてみました。助けると船を操縦してくれるぞ。

シャープスティル



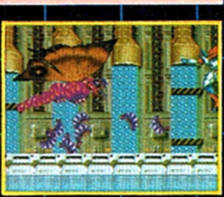
船長を放り投げてしまう残酷な巨大エビ。攻略パターンが把握できないとなしくずしにやられる。

ガストネオ



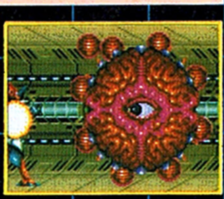
大さがブニュっと変化するのがイヤっぽいミミズ。まともに戦うより、去るまで放っておこう。

バグマックス



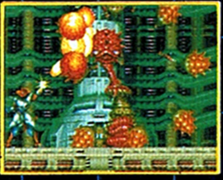
蛾のくせに羽が美しい。鱗粉に触れるとイプシロン2の視界が悪化（画面が暗くなる）する。

ヴィクター



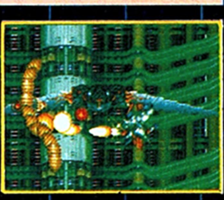
こいつと戦う時は、何かショットを撃って明りの代わりにしよう。ボーっとしていると真っ暗だ。

サンセットスティング



植物（ヒマワリ?）のくせにジャンプできるヤツ。そういや昔、フラワーロックってのがあったな。

バイブラック



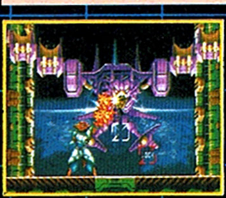
ここでは上下が逆さまになってやりにくいので、フレイムフォースで速攻クリアだ。

バックストリンガー



クモの巣に引っかかったバックストリンガーを足場に戦う。足場が下がる前に炎系フォースで倒せ。

イプシロン1



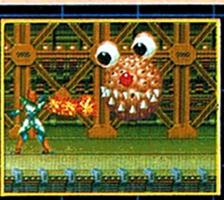
かつてイプシロン2と一体だったヤツが、バトルドレスに搭乗して現れる。後半最大の見せ場だ。

デストロイヤーMK2



見た目はこついが楽なボス。レーザー系とカウンターフォース（鉄板もはね返せる）を有効に。

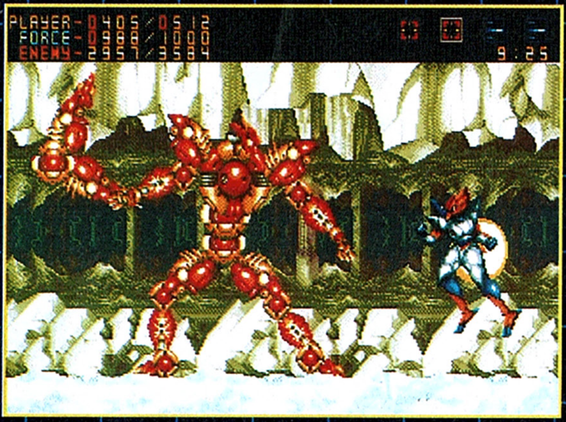
ジャムパン



あのメロンパンの親戚。まぶた＋肉がついてボリュームアップ！実は弱攻撃も強くなっている。

たいへん長らくお待たせいたしました！ これが「セブンフォース カエデ」です！

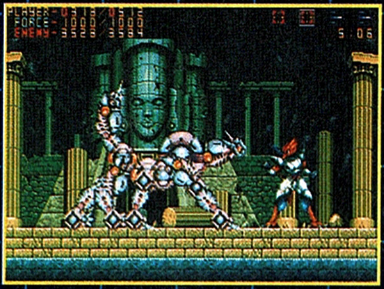
バルキリーフォース



予告しておきながら公開が延び延びになっていた「セブンフォース」ですが、今回は正真正銘、動きも変形パターンも完全なものをお届けします！　お約束の人型（バルキリーフォース）に始まって、猫型やボール型など、次々と姿を変えるこのボスは、残念ながら5変形。しかし攻略の難しさは通常の5倍だ！

←「カンヒー」のは走る姿が印象的だったが、今回のセブンフォースはブーメランや鋭いキックなどの体技がメイン。

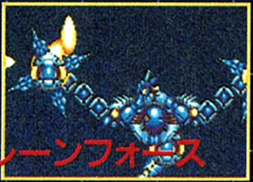
アルテミスフォース





四肢のつま先や、背中からしっぽにかけての動きが見事なネコ形態。鳴き声が発情期のオス猫みたいなんですけど。

セイレーンフォース



カエデを操る少女は誰だ？

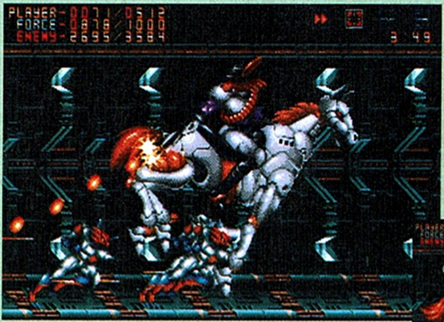
セブンフォースを超能力で操るのは、Xエイジスの七瀬楓という少女。イプシロン2が寄生しているフォウという少年とは親友だったのだが……。

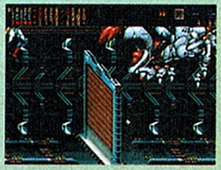


悲しいことに楓は虎殺狂介に殺され、脳以外は機械となった。もう親友すら判別できない。

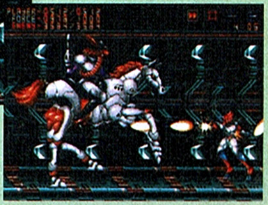
終盤の見せ場「ウルフガンブラッド」も初公開！ 多関節キャラクターの動物シリーズここに極まる

蹄の音も高らかに疾駆！





↑「ヒヒ〜ン」と障害を飛び越える場面。久しぶりにいいもの見させて頂きましたって感じ。



「エイリアンソルジャー」の紹介記事もこれで最後（できれば後1回攻略特集をしたいけどね)。今まで つきあってくれた読者に最後のサービスとして終盤の見せ場を公開だ。多関節を見慣れた者にも、この動きはまさに衝撃的！



開発者最後の激白を聞け！

●メインプログラマー

1996／NAMI

「ASと私」



ごめんなさい。セブンフォース楓（カエデ）は5体しか出てきませんでした。エイリアンソルジャー（以下AS）特集の初回で、色々カッコイイことを書いたワリには有言不実行でした。面目ない。とは言ってもASは俺の子供の様な……いや俺の子供同然だ。とても可愛いのだ。難産だった。最後は母体に危険な帝王切開で生まれてきた。未熟児として……。

自分1人だけですべてを作り込みたかった。プログラムはもちろん、グラフィックも何もかも。ゲームシステムは独特の面白さはあるものの、開発終了後に改めて考えるともっと面白くできたなと考えてしまう。多関節ボスキャラクターの動きや攻撃のアニメーションも、終った後でプログラムに工夫を凝らせばもっとリアルに動かせるって事も考えてしまう。（次世代機ハードに比べたら）貧弱なハードのメガドライブということに、自分でつまらない制約を設けていた様だ。アクションシューティングとかいう枠にとらわれ過ぎていたのかもしれない。

開発は終ったというのに、ASの理想像がどんどん大きくなってゆく。俺はもう一度ASを作りたい。これは俺のゲームだ。俺の作品だ。ストーリーを全うしたい。自分の手でエンディングまでプログラムしたいし、絵も描きたい。イプシロン2がエイリアンソルジャーへと成長する過程を表現したい。楓とフォウ（イプシロン2の人間時名）の幼い恋愛も、セブンフォース7体も、ボス百体だろうが千体だろうが作りまくりたい。ゲームの本質とは無関係な些細な所だろうが。プログラマーの職からハミ出たことをしようがかまわない。理想のASを作りたい。本音をいうと、セブンフォースが5体とはいえ、今回のASもやっぱり大好きだ。

2年もの開発期間に俺が全く飽きることなく手を入れ続けたAS。メガドライブに私生活を投げうって、すべてをかけたAS。多少のアラがあるからこそ愛おしいコイツを守ってやれるのは、俺しかいない。開発者にあるまじき言動だと思うか？　言いたいことは言いたい。ゲームに入れ込んだらイカンのか？　開発者のほめゼリフなんて信用できないって？　ASは俺のモノだ。信用なんかしなくてもいい。おかしいって？　ゲームは俺の愛人だ。愛に狂ってるよ。寝ても覚めてもASのことばかり考えてるよ。何様のつもりだって？　NAMI様のつもりだよ。